

Mechanika gier - opis przedmiotu

Informacje ogólne	
Nazwa przedmiotu	Mechanika gier
Kod przedmiotu	08.9-WH-LPKSGP-MG-S20
Wydział	Wydział Humanistyczny
Kierunek	Literatura popularna i kreacje światów gier
Profil	ogólnoakademicki
Rodzaj studiów	pierwszego stopnia
Semestr rozpoczęcia	semestr zimowy 2020/2021

Informacje o przedmiocie	
Semestr	4
Liczba punktów ECTS do zdobycia	3
Typ przedmiotu	obowiązkowy
Język nauczania	polski
Sylabus opracował	dr Bartłomiej Mycyk

Formy zajęć					
Forma zajęć	Liczba godzin w semestrze (stacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (stacjonarne)	Liczba godzin w semestrze (niestacjonarne)	Liczba godzin w tygodniu (niestacjonarne)	Forma zaliczenia
Ćwiczenia	30	2	-	-	Zaliczenie na ocenę

Cel przedmiotu

Celem przedmiotu jest przedstawienie zasadniczych problemów związanych z implementowanymi w grach cyfrowych funkcjami, które składają się na ich „mechanikę”. Podczas zajęć studenci poznają między innymi takie zagadnienia jak kontrola jakości systemów gier oraz projektowanie poziomów w kontekście ograniczeń związanych z funkcjami danego tytułu. Zasadniczym elementem zajęć jest również analiza wybranych przykładów gier cyfrowych.

Wymagania wstępne

W trakcie zajęć i w przygotowaniu do nich przydatna będzie przynajmniej bierna znajomość języka angielskiego.

Zakres tematyczny

1. Gry (cyfrowe) jako systemy powiązanych funkcji .
2. Funkcje gry jako czynniki wpływające na decyzje podejmowane przez grających podczas rozgrywki.
3. Usterki w systemach gier. Problem kontroli jakości.
4. Gatunek gry a jej funkcje.
5. Gry symulacyjne. Stopień realizmu przedstawianych zjawisk a atrakcyjność rozgrywki.
6. Problem konfliktu ludonarracyjnego – warstwa narracyjna a rozgrywka.
7. Projektowanie poziomów w kontekście ograniczeń związanych z funkcjami gry.
8. Bez rozgrywki? – gry o nieskomplikowanych systemach funkcji.

Metody kształcenia

wykład, analiza tekstów źródłowych

Efekty uczenia się i metody weryfikacji osiągnięcia efektów uczenia się

Opis efektu	Symbole efektów	Metody weryfikacji	Forma zajęć
Student potrafi zinterpretować i krytycznie analizować systemy funkcji zaimplementowane w grach.	• KKG1_U01 • KKG1_U14	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
Student uczestniczy w życiu kulturalnym, korzystając z różnych mediów i różnych jego form.	• KKG1_K08	• aktywność w trakcie zajęć	• Ćwiczenia
Student zna i rozumie podstawowe struktury gier i zasady je regulujące.	• KKG1_W04	• aktywność w trakcie zajęć • test końcowy	• Ćwiczenia

Warunki zaliczenia

Systematyczny i aktywny udział w zajęciach, zapoznanie się ze wskazanymi lekturami i gram, pozytywna ocena z testu zaliczeniowego.

Literatura podstawowa

1. Kubiński P., *Gry wideo. Zarys poetyki*, Universitas, Kraków 2016.
2. M. Filiciak, *Wirtualny plac zabaw*, WAIP, Warszawa 2006.
3. Stasiński J., *Alien versus Predator? Gry komputerowe a badania literackie*, Dolnośląska Szkoła Wyższej Edukacji TWP, Wrocław 2005.

Literatura uzupełniająca

1. Aarseth E., I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player, „ResearchGate” [online], maj 2012 [dostęp: 3 grudnia 2018]. Dostępny w internecie: .
2. B. Perron, M. Wolf, *The Video Game Theory Reader*, London 2008.
3. Frasca G., Simulation versus Narrative: Introduction to Ludology [w:] *The Video Game Theory Reader*, ed. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York 2003, s. 221-235. Pozyskany z internetu: „Ludology” [online], [dostęp: 10 listopada 2018]. Dostępny w internecie .
4. Grip T., 4-Layers, A Narrative Design Approach, „In the Games of Madness. Official blog of Frictional Games” [online], 29.04.2014 [dostęp: 18 grudnia 2018]. Dostępny w internecie: .
5. Rouse R., *Game Design. Theory & Practice*. Second edition, Wordware Publishing, Plano 2005.
6. Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play. Game Design Fundamentals*, The MIT Press Cambridge, Massachusetts London 2004.
7. *The Routledge Companion to Video Game Studies*, ed. M. J. P. Wolf, B. Perron, Routledge, New York–London 2016.

Uwagi

brak

Zmodyfikowane przez dr Krystian Saja (ostatnia modyfikacja: 21-05-2020 18:04)

Wygenerowano automatycznie z systemu SyllabUZ